Faxanadu*

MANUAL DE INSTRUÇÕES

Este selo garante que a Nintendo procedeu à revisão do produto e que está conforme altos padrões de qualidade técnica e capacidade de entretenimento. Ao comprar jogos e acessórios, certifique-se da existência deste selo no sentido de serem perfeitamente compatíveis com a sua consola Nintendo.

Original Nintendo Seal of Quality ™

Seguir atentamente as instruções deste manual para garantir um correcto manuseamento do seu novo jogo. Conserve-o para consultas futuras.

INDICE

1. História do Jogo 3
2. Antes de começar a jogar 7
3. Como devolver a vida ao herói 7
4. Mostradores e instruções para jogar 9
5. As armas do herói 13
6. Lojas 17
7. Items mágicos 20
8. Categoria 25
9. Estratégia do jogo 26

Precauções

1) Tratando-se de um jogo de elevada precisão, não deverá ser guardado em ambiente excessivamente frio ou quente. Não dê pancadas nem o deixe cair. Nunca tente desmontar.
2) Evite tocar nos contactos eléctricos ou que sejam atingidos por sujidade ou humidade.
3) Não limpe com benzina, diluente, álcool ou solventes similares.

TM & ® SÃO MARCAS REGISTADAS DA NINTENDO CO., LTD.

©1991 NINTENDO CO., LTD.

*TM &©1988 HUDSON SOFT (Para NINTENDO sob licença de FALCOM)

(Impresso em Portugal)

incolor

Tel 435 58 25

1. História do Jogo

Em tempos idos, a cidade de Elf, em Eolis, era uma cidade que se orgulhava de viver em paz e em prosperidade. Hoje em dia, pelo contrário, encontra-se à beira da ruína. Começaram a chover meteoritos sobre a Árvore do Mundo e a aparecer monstros assustadores, possuídos de fúria. A água das nascentes começou a secar e o povo vive dominado pelo medo.

Para restabelecer a paz, alguém deverá penetrar na gigantesca Árvore do Mundo e derrotar o Ser do Mal que se instalou na Terra do Mal. Compete-lhe a si iniciar essa viagem não esquecendo, sequer por um minuto, as esperanças do povo de Eolis.

Da Árvore do Mundo para a Terra do Mal. Assim começa uma jornada de aventura envolta em mistério.

Elf Town★[Eolis]
Ponto de partida.
Aqui começa a jornada de terríveis batalhas.

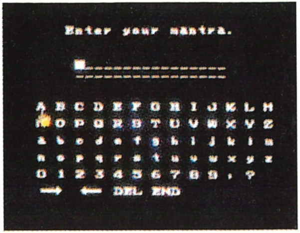
Árvore do Mundo
Branch Town★[Daybreak]
Branch Town★[Conflate]
The Town of the Evil Place★[Dartmoor]
Mist Town★[Victim]
Mist Town★[Mascon]
Trunk Town★[Forepaw]
Trunk Town★[Apolune]
Fortress★(Zenis)
A fortaleza onde vive
o Ser do Mal.
Para descobrir qual o
caminho a tomar, terá de
desvendar uma
série de mistérios.
Terra do Mal

2. Antes de começar a jogar

O Faxanadu é um jogo de mistério, acção e aventura.

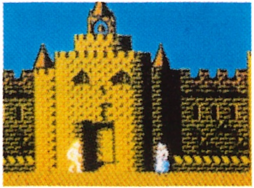
Leia atentamente o manual de instruções e comece a jogar só depois de dominar as técnicas de jogo.

3. Como devolver a vida ao herói



O herói reviverá se tiver prestado atenção à Mantra do Guru. A Mantra é uma palavra-chave que lhe permitirá continuar a jogar. Se o herói tiver morrido, poderá continuar se carregar no botão A. Recomeçará a partir da última Casa do Guru visitada. Se pretender prosseguir um jogo anterior, escolha o modo CONTINUE no início do jogo e introduza a última Mantra que recebeu.

Preste Atenção à Mantra Que Recebeu na Casa do Guru.



Na Casa do Guru, você receberá uma Mantra. Encontrará Gurus em vários sítios e níveis do jogo. Não se esqueça de anotar a localização deles e escrever a Mantra num papel, para não correr o risco de se vir a esquecer.

Qual a Força do Herói ao Voltar à Vida?

A força do herói depois de retornar à vida está relacionada com o nível em que se encontrava quando ouviu a Mantra. A sua experiência será a pontuação mais baixa e o dinheiro que tem quando recupera a vida também será determinado pelo nível. O Herói - você - poderá conservar todos os items que adquiriu no jogo anterior.

4. Mostradores e regras do jogo

São os seguintes os significados dos diversos mostradores do écran. Fixe-os, para não vir a cometer erros.

Mostradores

Medidor Mágico
Indica qual o poder mágico que perdeu

Medidorde Potência
Indica o poder que perdeu.

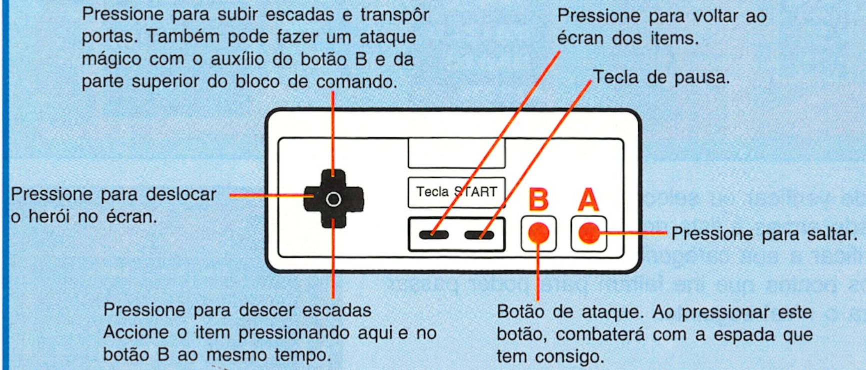
Experiência: Indica o nível de experiência do herói.

Dinheiro: Indica a quantia que possui.

Indica o tempo durante o qual teve o item consigo.

Mostra os items que podem ser usados.

Comando



Pressione para subir escadas e transpôr portas. Também pode fazer um ataque mágico com o auxílio do botão B e da parte superior do bloco de comando.
Pressione para voltar ao écran dos items.
Tecla de pausa.
Pressione para deslocar o herói no écran.
Tecla START
B
A
Pressione para saltar.
Pressione para descer escadas Accione o item pressionando aqui e no botão B ao mesmo tempo.
Botão de ataque. Ao pressionar este botão, combaterá com a espada que tem consigo.

Sub-écran

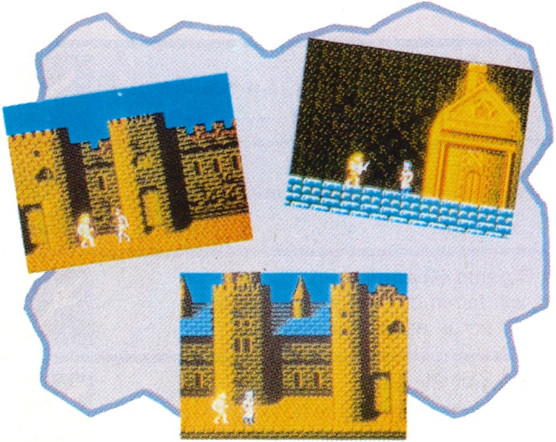
Quando carrega na tecla SELECT, aparecerá um Sub-écran semelhante ao da figura abaixo. Alinhe a seta com o item que pretende consultar. Quando carrega no botão A, aparecerá um Sub-écran ainda mais pormenorizado.

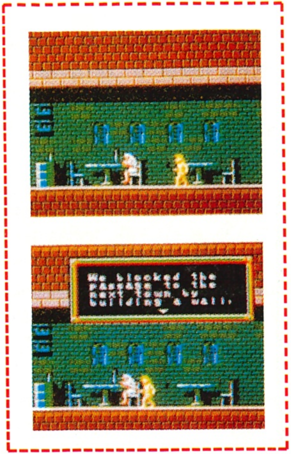
Pode verificar ou seleccionar os seus haveres desde armas à lista de items e também pode verificar a sua categoria
e os pontos que lhe faltam para poder passar para o nível seguinte.

Pode verificar a sua categoria e o número de pontos que lhe falta para atingir o nível seguinte. ▶

Como Falar com os Personagens

Quando chega muito perto de uma pessoa e pressiona o bloco de comando no sentido ascendente, poderá conversar com essa pessoa. Poderá prolongar a conversa se carregar no botão A e terminá-la pressionando o botão B.





5. As armas do herói

I. Armas (Weapons)

Não será capaz de grandes feitos se estiver desarmado.Assim, o melhor que tem a fazer é comprar ou descobrir uma arma. Mal a tenha, só a conseguirá usar depois de ter equipado o herói com ela. Consegue-o se chamar o sub-écran, escolher o écran das armas e depois fizer a selecção com o auxílio do botão A.

Punhal (Hand Dagger)
De todas as armas que o herói pode possuir, é a que tem poder de ataque inferior.

Espada (Long Sword)
Poder de ataque duas vezes superior ao do punhal.

Espada de Lâmina Gigante (Giant Blade)
Espada com a ponta em forma de tridente, com poder de ataque 50% superior ao da espada normal.

Espada do Dragão (Dragon Slayer)
A arma mais poderosa. O último inimigo que tem que defrontar terá que ser eliminado com a sua ajuda.

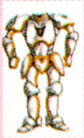
II. Armaduras (Armor)

Tal como com as armas, não irá muito longe sem o auxílio das armaduras. Para as usar, deverá seguir os mesmos passos que deu para equipar o herói com as armas.

Blusão de Couro (Leather Jerkin)
Está equipado com ele desde o início do jogo.

Armadura com Pregos (Studded Mail)
Reduz em 5% os golpes infligidos pelos inimigos.

Armadura Completa (Full Suit of Armor)
Armadura que cobre todo o corpo. Reduz em 10% os golpes infligidos pelos inimigos.



Armadura de Combate (Battle Suit)
Destinada a usar em batalhas, é a armadura mais resistente e reduzirá bastante os golpes infligidos pelos inimigos.

III. Escudos (Shields), etc.

Protegem-no dos ataques mágicos do inimigo.

Escudo pequeno (Small Shield)
Resiste 50% ao poder mágico do inimigo.

Escudo Grande (Large Shield)
Resiste 75% ao poder mágico do inimigo.

Escudo Mágico (Magic Shield)
Resiste 90% ao poder mágico do inimigo.

Elmo de batalha (Battle Helmet)
Intercepta quase todo o poder mágico.

IV. Poderes Mágicos (Magic)

Há cinco tipos de poderes mágicos. Use-os chamando o Sub-écran como fez nos casos das armas e das armaduras.

Dilúvio (Deluge)
Poder mágico mais fraco.É vendido em algumas lojas de equipamento.

Fogo (Fire)
Poder mágico 1,5 vezes superior ao Dilúvio.

Relâmpago (Thunder)
Quatro vezes o poder mágico do Dilúvio. Afastará de si os inimigos.

Morte (Death)
Poder mágico mortal. Tem seis vezes o poder do fogo.

Céu de Lanças (Tilt)
Maldição das maldições. Superior a qualquer outro poder mágico.

6. LOJAS

Há lojas espalhadas por toda a cidade

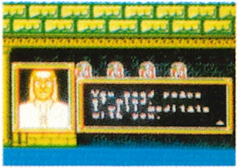
Há dez tipos de lojas espalhadas por toda a cidade. A tabela abaixo enumera as características de cada uma.

Palácio (Palace)

O castelo habitado pelo rei. Chegado aqui, o herói fica dourado e parte para a sua jornada.

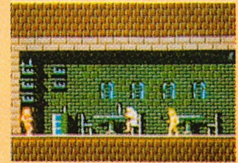
Casa do Guru (Guru's House)

Um local onde o herói pode subir de categoria ou receber uma Mantra.



Bar (Saloon)

Um sítio onde pode obter informações valiosas. Sítio ideal para obter pistas.

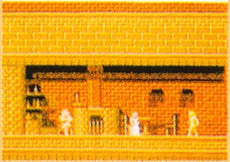


Hospital

O médico poderá tratar o Herói de modo a recuperar todos os seus poderes mágicos e energia. Para tanto, terá que lhe pagar.

Casas (Houses)

Semelhantes ao Bar. Bons locais para obter informações.



Loja de Equipamento (Hardware Store)

Compra e venda de armas, poderes mágicos, items, armaduras, escudos, etc.

Restaurantes (Food Shop)

Quando comer carne comprada aqui, o seu poder mágico e a sua energia são parcialmente recuperados.

Loja de Chaves (Key Shop)

Compra e venda de chaves que possuem poderes mágicos inacreditáveis.

Ginásio (Gym) (1)

Um ginásio de artes marciais. Ensinará ao herói os processos de utilização das armas, ao iniciar a sua jornada.

Ginásio (Gym) (2)

Ginásio mágico. Ensinará ao herói como utilizar os poderes mágicos, ao iniciar a sua jornada.

7. Item mágicos

Há items que são peças valiosas que ajudarão o Herói. Consulte a lista abaixo e aprenda a forma de usar os items e qual o melhor partido que pode tirar deles.

I. Items que só têm efeito quando os usa realmente

Anel de Safira (Duende) (Sapphire Ring - Elf)

Anel de identificação. Obtêm-o de um Guru.

Anel de Rubi (Ring of Ruby)

Poderá remover rochas.

Anel de Safira (Anão) (Saphire Ring - Dwarf)

Se o tiver, conseguirá entrar na Terra do Mal.

Anel do Demónio (Demon's Ring)

Precisa dele para entrar na fortaleza.Poderá obtê-lo de um Guru que se encontra no Castelo da Fraternidade (Castel of Fraternal).

Elixir

Medicamento que o fará recuperar a sua força e o seu poder mágico.

Varinha de Condão (Magical Rod)

Aumentará o seu poder mágico.

Colar com Pingente (Pendant)

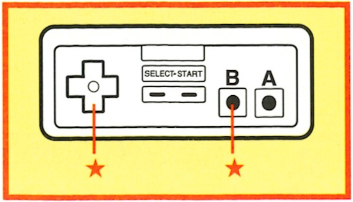
Aumentará o poder de ataque da espada.

Onix Preto (Black Onix)

Se for atacado, os golpes sofridos serão de menor intensidade.

II. Items Com os Quais o Herói se Pode Equipar e Usar

Poderá seleccionar estes items no Sub-écran. Após selecção, serão activados carregando ao mesmo tempo no botão B e na base do bloco de comando.



Picareta (Mattock)

Pode destruir alguns tipos de paredes.

Botas Aladas (Wing Boots)

Será capaz de voar.

Ampulheta (Hour Glass)

Pode parar o movimento do inimigo durante um determinado espaço de tempo.

Poção Vermelha (Red Potion)

Recuperará totalmente a força do herói.

Chaves (Keys) (5 tipos)

Precisa delas para abrir portas. Há-as de cinco tipos.

III. Coisas Que Podem Ser Usadas Mal as Apanhe

Têm efeito mal as apanhe.

Luvas (Glove)

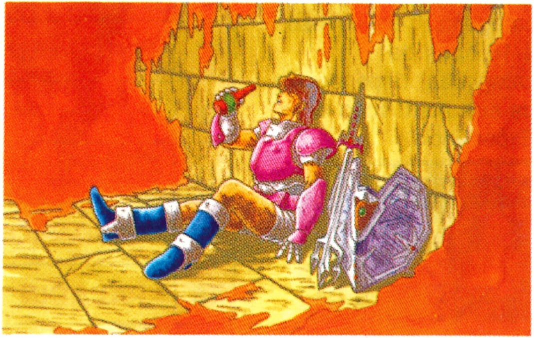
O poder de ataque do inimigo aumentará durante um determinado espaço de tempo.

Unguento (Ointment)

Durante um determinado espaço de tempo, protegerá o herói dos ataques do inimigo.

Veneno (Poison)

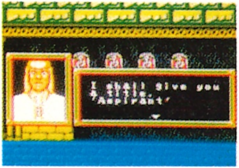
O herói ficará mais fraco. É um veneno.



8. CATEGORIA

Poderá mudar o seu título em função da pontuação da sua Experiência!!

Se aniquilar o monstro e obtiver uma pontuação de Experiência suficientemente alta, pode entrar na casa do Guru para alterar a sua categoria. Terá acesso a 16 tipos de categorias, dependendo da sua pontuação de Experiência.



1	NOVICE	2	ASPIRANT
3	BATTLER	4	FIGHTER
5	ADEPT	6	CHEVALIER
7	VETERAN	8	WARRIOR
9	SWORDMAN	10	HERO
11	SOLDIER	12	MYRMIDON
13	CHAMPION	14	SUPERHERO
15	PALADIN	16	LORD

9. Estratégia de jogo

Vejamos agora algumas estratégias que ajudam a derrotar o Ser do Mal. Tenha sempre em mente os conselhos que se seguem, e vá à luta. Boa sorte!

I. Não se esqueça de ir à Casa do Guru

Onde quer que vá, não se esqueça de ir à Casa do Guru. Se não ouvir a Mantra ver-se-á deveras aflito se o Herói perder a vida.

II. Sempre que encontre outro personagem no jogo, não se esqueça de ouvir o que ele tem para lhe dizer.

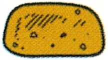
As conversas são pistas valiosas para resolver os mistérios. Anote o que ouve nestas conversas, de modo a não se esquecer no decorrer do jogo.

III. Compre armas para aumentar a sua força

Compre armas e armaduras mais potentes (items, etc.) com o dinheiro que amealhou. Ser-lhe-á muito mais fácil enfrentar as batalhas.

IV. Conheça as características dos inimigos

Alguns têm comida e dinheiro. A comida fará com que o herói recupere parcialmente a energia.

Comida	Dinheiro
	

Folha de controlo

DATA	ÚLTIMA CENA	PALAVRA-CHAVE

AVISO

NÃO LIGUE A TELEVISORES DE PROJECÇÃO

Não ligue a sua consola NES, a televisores de projecção. Caso o faça, o écran do seu televisor pode ficar irremediavelmente danificado, uma vez que, em jogos de vídeo, há imagens estacionárias. Isto não se deve a defeito da consola ou dos jogos NES, mas sim ao facto de os televisores de projecção não estarem preparados para aceitar imagens fixas ou repetitivas. A Nintendo não se responsabiliza por este tipo de danos e aconselha a que contacte o seu fornecedor habitual de televisores, no sentido de obter informação adicional.

SERVIÇO DO CONSUMIDOR

Nintendo®

☎ 0500 11 11

(LINHA VERDE)

Nintendo®

CHAVES, FEIST & C.A, LDA.